1/97

Oyun Eğlence

LEVEL

500.000 TL • SAYI 1 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

LIGHTHOUSE
Sierra'dan harika grafiklere sahip yeni bir Icon-Adventure

CREATURES
Yeni bir ırk yaratın

SEGA: Nights
Sega Türkiye'de

MASTER OF ORION II
Maceraya devam



Realms of the Haunting, Fragile Allegiance, F22 Lightning II, Blood & Magic, Destruction Derby 2

LEVEL
ISSN: 1302-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Mahmut Karslıoğlu, Atilla Uygun, Kemal Akçam, Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya
Ebru Zorlu

Grafik/Bilgisayar
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Selma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FILMON
Tel: (212) 267-4217

Baskı
Medya Pazarlama San. ve Tic A.Ş.
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569



VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Merhaba...

Yepyeni bir dergi ile karşınızdayız. LEVEL, CD'si ile birlikte sizleri oyun dünyasında bir gezintiye çıkaracak. Bundan böyle kutusuna, resimlerine ya da abartılı yazılara aldanıp sonradan beğenmeyeceğiniz bir oyunu satın almak durumunda kalmayacaksınız.

Artık oyunları oynayarak tanıma zamanı.

Çek Cumhuriyeti'nden meslektaşlarımız tarafından hazırlanan ve kullanışlı bir arayüze sahip olan LEVEL CD'sinde piyasaya yeni çıkmış oyunların oynanabilir Demo'larını bulabileceksiniz. Bu oyunlar hem hoş vakit geçirmenizi, hem de satın alacağınız oyunları önceden "tam anlamıyla" tanımanızı sağlayacaklar. Level CD'sini incelerken görebileceğiniz gibi oyunlar neredeyse tam sürümleri kadar kapsamlı.

Dergide ise sizler için titizlikle incelediğimiz oyunların tanıtımları bulunuyor. GEZİNTİ sayfalarında yeralan bu tanıtımlar, oyunları oynarken size yardımcı olmanın yanında, bir oyunu satın almadan önce en güvenilir rehberiniz olacak.

Her ne kadar çoğumuz bir oyunu normal yollardan bitirmekten büyük zevk alsak da, oyun hilelerinden bir türlü vazgeçemiyoruz. Sizi çileden çıkaran oyunlarda Joystick'i ya da klavyeyi parçalamadan önce derginizin HİLEKAR bölümüne bir göz atın.

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de kullanımı giderek yaygınlaşan konsol oyunlarını da ihmal etmedik. KONSOL OYUNLARI kısmında her ay bir konsol oyununun tanıtımını bulacaksınız.

Şimdi LEVEL CD'sini CD-ROM sürücünüze yerleştirin ve birbirinden güzel oyunları oynamaya başlayın. Bu arada birkaç dakikanızı ayırıp, sizler için hazırladığımız anketi yanıtlarsanız bizi çok mutlu edersiniz. LEVEL'a sizin istek ve görüşlerinizin yön vermesi açısından bu anket büyük önem taşıyor.

LEVEL 20 Şubat'ta muhteşem oyunlarla tekrar karşınızda olacak.

Unutmayın, artık oyunları oynayarak tanıma zamanı...

Gökhun Sungurtekin

Lighthouse

Nedendir bilinmez, tarih boyunca deniz fenerleri hep gizemli ve esrarengiz yapılar olarak edebiyattaki yerlerini korumuşlardır. Belki karanlık ve yalnız bir kayalıktaki tek umut ışığı, tek hayat belirtisi olmaları, belki de sadece denizciler için bile olsa asla gidilmemesi gereken bir yeri işaret etmeleri yüzünden. İçinizde, deniz feneri görmüş olanlarınız bu duyguyu daha rahat anlayabilirler. Koyu karanlığı bir bıçak gibi yırtıp geçen ve orada kötü bir şeyin olduğu ve asla yaklaşılmaması gerektiği mesajını suratınıza adeta çarpan ürpertici ışık huzmesiyle, sanki kötü ruhların saldırısını karşılamak istercesine dimdik yükselen kulesiyle ve korkunç bir sırrı hapsetmişçesine hep kapalı duran ağır kapılarıyla gizemli bilimlerin çatık kaşlı uygulayıcılarına ev sahipliği yapıyormuş havasındadır bu taş duvarları yosunlu yapılar. Ve içinde yaşayan görevlilerin yaşamı da bu imgeyi vurgulamak için elinden geleni yaparcasına kapalıdır dışarıya. Onlar bu kulede, bu kule için yaşarlar. Belki modern fenerleri çalıştırmak daha kolaydır geçmişe nazaran, ancak ritüel sürdürülmeli, fener daima ilgilerinin odağı olmalıdır. En kısa sürede ele geçirir hizmetkârlarının ruhunu bu kuleler, çünkü orada hep süregelen yalnızlık, denizin sarp kayaları insafsız dövüşü ve fırtına kuşlarının çığlıkları vardır sadece.



Granit kadar sert ruhlar bile çözülür, kıvama gelir bu koşullarda...

Ve Kahramanımız Sahnede

İşte böyle bir atmosfer içinde genç bir yazar hanım, Oregon sahilinin nispeten boş ve sakin bir kasabasında bir ev satın alır fırtına mevsiminden az önce. Haberi bile olmaz taşınana dek az ötesinde eski bir deniz feneri olduğundan. Tek amacı biraz ilham bulup iyi şeyler bulup iyi şeyler dökebilmektir kâğıda. Çok sessiz ve cana yakındır kasaba sakinleri. Hatta öyle sessizdirler ki bazen bir şeyler sakladıklarından şüphelenesi gelir insanın. Sonra deniz fenerinin şimdiki sahibi ile tanışır bir gün kasabada. Küçük kızıyla bu kasabaya gelip deniz fenerini satın almış ve restore edip orada yaşamaya başlamış, elini eteğini dünyadan çekmiş sakin bir bilim adamıdır sevgili Dr. Jeremiah Krick. Bilimsel tezleri ve küçük bebeği ile ilgilenerek sakin bir yaşam sürmektedir görünüşte. Bazen eski günlerinin şerefine deniz fenerini çalıştırmayı da ihmal etmez. İyi arkadaş olurlar, sohbetleri uyuştuğundan olsa gerek. Bazı geceler fırtına varken deniz fenerini seyrederek çalışır yazar hanım ve tuhaf ışıklar görür fenerin çevresinde oynaşan. Tabii ihtimal veremez anormal bir şeylerin olduğuna ve statik elektrik akımından fırtınalı havalarda oluşan, denizcilerin St. Elmo'nun Ateşi dedikleri olaya şahit olduğunu zanneder. Sonra fırtınalı bir gecede kasabadan evine döndüğünde tele-sekreterinde doktordan gelen acil bir çağrıyı bulur ve ne olduğunu anlamak için çevresinde yıldırımların dans ettiği deniz fenerine doğru yola çıkar.

Eski kuramsal fizikçilerin rafa kalkmış tezleri üzerinde çalışırken bulduklarından yola çıkan doktor, yıldırımların da gücünü kullanarak çalışan bir boyut kapısı geliştirmekle meşguldür. Bununla uzayın derinliklerine yolculuklar yapılabileceği ihtimali üzerinde durmaktadır. Ancak tamamen hesap dışı bir durum ortaya çıkar ve paralel bir evrenin varlığı ile karşılaşır. Bilim adamı merakına



yenilen doktor, bu yeni yerde kısa keşif gezileri yapmaya başlar. Gezileri kısa sürmek zorundadır, çünkü kapının açık kalma süresi kısıtlıdır. Bu keşifler esnasında tıpkı benzer bir kulede yaşayan, tuhaf ve karmaşık konuşan bir insana rastlar ve onunla sohbet eder. Adamın konuşma ve hareketleri oldukça tuhaftır, ancak yaptığı ilginç tasarımlı ve gizemli makineler daha da tuhaftır. Adam bir ara korkmuş görünen bir tavırla onu Karanlık Varlık dediği bir şey hakkında uyarır ama doktor tam anlayamaz neden bahsettiğini onun ve döner geri. Sonra bir gün tekrar kapıyı açtığında kapının öteki yanında insanı anımsatan, ancak gözlerinde kötü ışıklar parıldayan tuhaf bir yaratığa rastlar. Yaratık onu merakla süzer ama kapıyı geçmez. Bir başka sefer ise doktor işaret ederek bu tarafa çağırır bu yaratığı. Yaratık meraklı bir tavırla kapıyı geçerek doktoru ve boyut makine-





sini biraz inceler ve sonra tekrar kendi boyutuna geçer. Doktor bu yaratığı ve tavırlarını komik bulmuştur. Olanları günlüğüne not eder. Sonra bir gece kapıyı açmaya hazırlanırken tuhaf bir şey olur ve olayların kontrolünden çıktığını hisseden doktor acilen gelmesi için yazar hanımı arar ve telesekreterine bir not bırakır.

Genç kadın, deniz fenerine gelip atan sigortaları onardığında ve içeri girdiğinde doktor ortalıkta yoktur. Etrafı arayıp doktorun günlüğünden parçaları bulduğunda olanları biraz anlar. Sonra yatak odasından gelen bebek ağlaması ile içeri daldığında, tuhaf mekanik bir yaratığın bir ışığın içinden çıkıp bebeği aldığını ve tekrar ışığın içine girip kaybolduğunu görür. Anlaşılan Karanlık Varlık kendi boyut kapısını yapmış ve bir hizmetkârını doktordan sonra bebeği de alması için göndermiştir. Mekanik yaratığın peşinden boyut kapısına atılan genç kadın kendini bir anda tuhaf bir laboratuvarda bulur. Boyut makinesinin parlak ışığına gözlerini alıştırmaya çalışırken bir ameliyat masasına bağlanmış olan doktoru farkeder. Tam duyduğu bir sesle arkasını döndüğünde ise Karanlık Varlık önünde belirir ve elinde aletle kafasına vurup onu bayıltır. Ayıldığında kendini ıssız bir kumsalda, tahta bir iskelenin yanında bulur. Anlaşılan şimdilik Karanlık Varlık'ın planında yeri yoktur. Ancak bu durum değişmeden önce buradan kurtulması gerektiğini ve bunun için doktorla küçük kızına ihtiyacı olduğunu hisseder. Uzakta gözüken karanlık ve uğursuz görünümlü kuleye doğru adımlarını sıklaştırır...

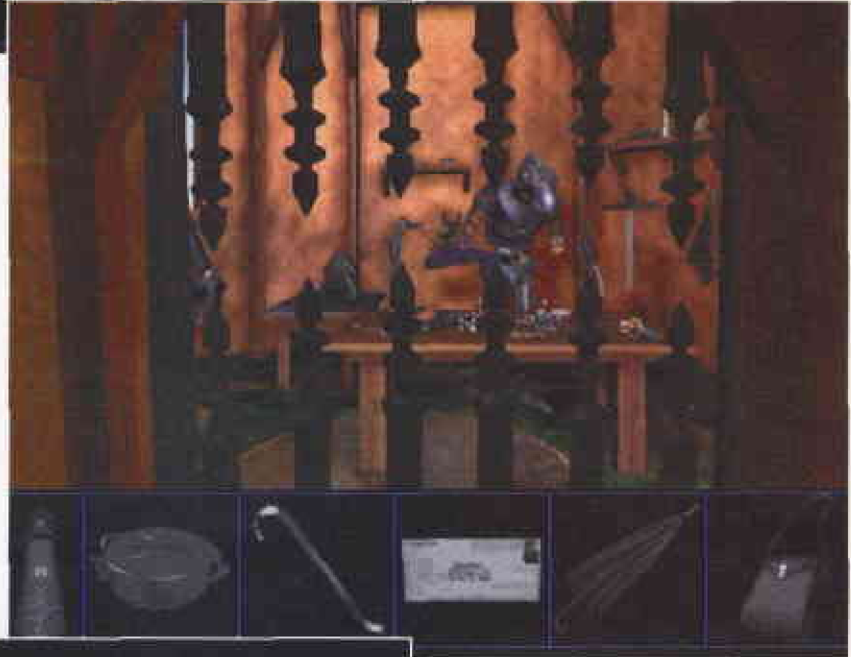
Görünen o ki gerilim türü Adventure oyunlar gittikçe daha oynanabilir ve zevkli hale geliyor. Neden derseniz bu oyunda dikkate değer pek çok güzel ve sürükleyiciliği artıran faktör var. Öncelikle diğer pek çok oyunda olduğu gibi olmakta olan bir olay, olmak için sizin keyfinizi beklemiyor. Mesela bebeğin kaçırıldığı sahnede çığlığı duyar duymaz hızlı davranıp odaya dalmazsanız yaratık gidiyor, boyut kapısı kapanıyor ve siz de ortada kalakalıyorsunuz. Sonra ucuz Hollywood eskileri boğaz tokluğuna kamera karşısına geçirilmemiş, ter dökülüp, emek verilip Render grafikler hazırlanmış. Bence bilgisayar oyunlarının en kötü grafiklisi bile en muhteşem video görüntüden iyidir. Bilgisayar oyunu ile sinema arasında bir fark kalmazsa geliştirilmiş grafik çalışmalarına ne lüzum kalır? Eğer canım artist eskilerinin rol kesmesini seyretmek isteseydi, gider B sınıfı televizyon filmlerini seyrederdim, PC parası da cebimde kalırdı! Tüketiciyi eşşek yerine koymanın da bir sınırı olmalı artık! Sonra bulmacalar geliyor, bu oyunda hayal gücü para biriktirip Tempra almakla sınırlı kişilerin ilerleme şansı sıfır, delirme ihtimali yüzde bir milyon. Çünkü tasarımcılar hikayeye uygun bir ortam yaratmak için oldukça uğraşmış gözüküyorlar. İkon ise mevcut değil, sadece gidilebilecek yerleri gösteren bir tek ok var. Bu aslında iyi birşey çünkü her ekranda neyin etkileşimli olduğunu anlamak için bir hay-





kimse mantıklı bir oyun yapmayacak mı şu gezegende?

Sistem gereksinimlerine gelince, herhangi bir işletim sisteminde çalıştırılabilen bu oyun için de her zaman ki gibi P-100 işlemci, 4x CD sürücü, 16 Mb Ram ve 16 bit ses kartı kabul edilebilir donanım seviyesi olarak belirtiliyor. Bu arada söylemek gerekir ki, Windows altında DirectX gibi yazılımlar sayesinde grafik kalitesinin daha yüksek olduğu belirtiliyor ancak ben bu oyunu sadece emektar DOS altında kurup test ettiğimden ve mecbur kalmadıkça Ram canavarı Win95'ten uzak durduğumdan bu konu hakkında bir yorum yapamayacağım.Yetersiz kalan Ram yüzünden topallayacak bir



li uğraşmak gerekebiliyor ve bazen hiç ummadığınız bir yöne gidebileceğinizi farkediveriyorsunuz. Eğer oyun oynarken de uğraşamayacak kadar ümitsiz bir vaka iseniz size Sierra ne yapsın? Ayrıca envanter oluşturulması için evden çıkarken askıda duran çantanın alınması ve o an için gereksiz ıvır zıvırın bu çantada biriktirilmesi iyi düşünülmüş bir detay olup benim gibilerin, mesela Quake'teki karakterin nasıl olup da bir kamyon cephaneyi sırtında taşıyabildiği cinsinden basit detayları düşünerek delirmesinin bir nebze olsun önüne geçilmiş. Allah aşkına,



grafiği daha yüksek detayda görmeye çalışmanın bence bir anlamı yok. Sonuç olarak çift CD kaplayan bu oyunu, bu türü sevenlere ve denemek isteyenlere tavsiye edebilirim.

M. Berker Güngör

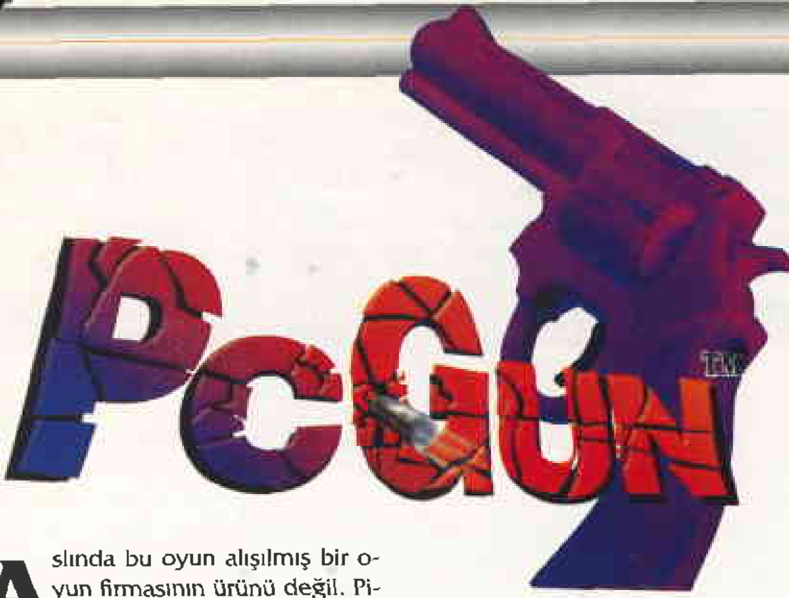
LEVEL KARNESİ

RAKS NEW MEDIA
Tel: (212) 272 65 93

İşlemci	: 486 DX-66
Hafıza	: 8 Mb., 16 Mb tavsiye edilir
Hard-disk Kullanımı	: 20 Mb.
Multimedia Özellikleri	: Ses kartı, 2x CD-ROM
İşletim Sistemi	: Windows 95, Windows 3.1
Üretici Firma	: Sierra
Fiyatı	: 38 Pound



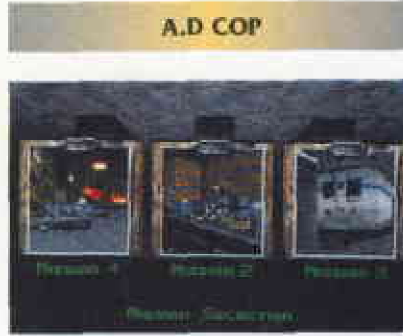
ooooo Tek kelimeyle muhteşem oooo Verilen parayı hakediyor
ooo İdare eder oo Kesinlikle hayır o Doğruca çöpe



Aslında bu oyun alışılmış bir oyun firmasının ürünü değil. Piyasaya süren firma A4 Tech adında Amerikan kökenli bir donanım firması ve oyunun en büyük özelliği bugüne dek PC'lerde pek rastlanmamış bir donanım yeniliğine ev sahipliği ediyor olması. PC GUN isminden de anlaşılacağı gibi, oyun salonlarında görmeye alıştığımız tabancayı evlerimize getiriyor. Özellikle büyük ekranlarda PC GUN ile oyun oynamak oldukça keyifli.

Gelelim oyun kutusundan çıkanlara. Kutudan üç parça malzeme çıkıyor, ilki oyunun el kitabı ve A.D COP'un CD-Rom'u. İkinci parça ise naylona sarılı ve gayet parlak portakal rengi bir 38 kalibre SMITH&WESSON altıpatlar ve kabzasından sallanan kablosu. Siz tam bu tabancayı bilgisayarın Mouse portuna sokamayacağınıza emin olmuşken kutudaki son parçayı görüyor ve bunun bir Interface kartı olduğunu anlayıp huzura eriyorsunuz, tabii bilgisayardan azıcık olsun anlıyorsanız. Yapılması gereken şey kasayı açmak, kartı bir ISA slotuna oturtmak ve kablosunu ekran kartı üzerindeki Feature Connector'a bağlayıp kasayı kapatmak. İşi azıcık bilenler yaklaşık bir dakika içinde montajı bitirebilirler. Ancak CD tablası ile kül tablası arasındaki farkı bilmemesine rağmen anlamış gibi yapanların yaklaşık yarım saat içinde yeni bir anakarta ihtiyaçları olacağı kaçınılmaz bir gerçek! Ne yapılması gerektiğinden emin değilseniz bilen birine danışın ve onu izleyip öğrenmeye çalışın. Sonraki aşamada silahın kablosunu kartın girişine takıp oyunu kurmak gerekiyor. Kurulum hızlı ve tasasız ancak ses kartı tanımında Auto-detect seçeneği mevcut olmadığından port ve DMA numaralarınızı bilmeniz gerekir. Oyun için ayrıca Mouse gerekli değil çünkü altıpatların tetiği ve hemen kabzanın üstündeki start tuşu işi görüyor. Bir de kabzanın arkasında fazladan bir tuş mevcut ancak ne işe yaradığı belli değil, sanırım bir fonksiyonu yok. Oyunu çalıştırdıktan sonra Options menüsünden Gun Adjust seçeneği ile tabancayı kalibre etmek gerekiyor. Oyunda, siz ekranla aranıza biraz mesafe koyup çıkan hedeflere ateş ediyorsunuz ve oyun belirli bir rota üzerinde aynen ilerliyor.

A.D COP



Şimdi oyuna şöyle bir bakalım. Her şeyden önce oynaması oldukça eğlenceli. Ancak Oyun hakkında çok net bir konu var ki o da oyunun donanım firması tarafından bu tabanca ve karta eşlik etmek üzere kutuya konduğu. Zaten PC GUN'da ağırlık donanımda, yani ileride piyasaya sürülecek oyunları oynayabilmek üzere bir tabanca ve genişletme kartı ile birlikte bir bundle oyun satın alıyorsunuz. Oyun fazla uzun sürmüyor, çünkü oyunun akışı noktası virgülüne her defasında aynen gerçekleşiyor ve bir zaman sonra nereden kimin saldıracağını ezberliyorsunuz. Zaten oyun da pek kapsamlı değil ve kendi içinde birkaç kısıma ayrılmış üç görevden oluşuyor. Biraz uğraşılırsa iki saatte bitirilebiliyor. Ancak zaten firmanın amacı bu donanımla birlikte kullanılacak olan ürünler hakkında bir fikre sahip olmanızı sağlamak. Daha uzun bir oyun ve iki kişi oynama imkanı isterseniz gidip diğer kutuyu ve programları almanız gerek. Bu kutudaki CD Bundle olup oyunun kısıtlı bir versiyonunu içeriyor. Escort Multimedia PC GUN için oyun desteği sağlayacağına söz veriyor. Fiyatlar da öyle düşündüğünüz gibi yüksek olmayacakmış. Siparişi verilmiş olan ikici pakette aynı kart üzerine takabileceğiniz diğer bir silah ve oyun bulunuyor. Escort Multimedia yetkilileri bu paketin fiyatının 40$ civarında (büyük bir ihtimalle altında), sadece oyun içeren diğer paketlerin ise 15$ düzeyinde olacağını belirtiyorlar. Grafik ve ses efektlerine gelince. Güçlü bir sistem istenmesine karşın ses efektleri zaman zaman iyi, zaman zaman ise beklenilenin düzeyin altında.

Oyundaki karakterler kısıtlı sayıda, standart düşmanlarınız takım elbiseli briyantin kafalar ve kamuflajlı kırmızı bere kafalar ,ayrıca birde olur olmaz ortalıkta koşturan kafasız siviller var ki bunlar ayrı bir yürek sızısı.Vurmasanız üzerinize gelip yardım isteyerek görüşünüzü kapatıyorlar, vursanız bir canınız gidiyor. Bu arada bazı "Dünyayı Kurtaran Adam" türü olaylar olmuyor değil. Mesela yerdeki bir ekstra canı ya da silahı almak için ateş ettiniz ve silahı aldınız diyelim. Silah değiştirme seçeneği olmadığından bitene kadar aynı silahı kullanmak ve Boss ile sadece altıpatlar kullanarak karşılaşmak bir yana, elinizdeki altıpatlar bir anda M-16 haline geliyor ve bu da yetmezmiş gibi start tuşu ile roket fırlatabiliyor. Doğrusu Cüneyt Arkın görse bu silaha bayılırdı. Ayrıca niyeyse diğer silahlar boşalırken, her altı elde bir ekrana dışına doğru bir el sıkıp doldurmak zorunda olmanıza rağmen altıpatlar cephanesi hiç tükenmiyor. Oyunun geçtiği mekanlar için gerçekçi denilebilir.

Sonuç olarak Escort Multimedia söz verdiği gibi PC GUN için ucuz kaliteli ve eğlenceli oyunlar getirirse, biraz yüksek bir fiyat da olsa ödediğiniz 78$'ın boşa gitmeyeceği kesin. A.D COP oyununu ise, arada bir birkaç el sıkıp stres atmak isteyen kişilere tavsiye edebilirim.

Maddog Mc Killer L

LEVEL KARNESİ

ESCORT MULTIMEDIA
Tel: (212) 212 07 50

İşlemci	: 486 DX-66
Hafıza	: 8 Mb.
Hard-disk Kullanımı	: 48 Mb.
Multimedia Özellikleri	: Tek hızlı CD-ROM
İşletim Sistemi	: Windows 95, DOS 5.0 ve üstü
Üretici Firma	: A4Tech
Fiyatı	: 78 $ + KDV

creatures

Şimdi başlıktaki isime bakan herkes gene o vahşi, bol kanlı yaratık oyunlarından birinden bahsedeceğimi sanarak kendini ona göre hazırlayacak. Tamam, iyi hazırlanmışlarsa o tür oyunların oynaması zevkli oluyor, buna kesinlikle katılıyorum ama kendi kendinize bir sorun bakalım, en son ne zaman yıkım ve ölümle değil de doğum ve yaşamla ilgili bir oyun oynadınız? Belki de hiçbir zaman. Belki size göre bu tür oyunlar sadece kızlara göredir, ne dersiniz? Eğer böyle dar kafalı bir tipseniz derhal okumayı bırakın çünkü bu oyun kesinlikle sizi ilgilendirmiyor demektir. Ama biraz olsun esnek bir oyun zevkiniz varsa, şimdi anlatacağım oyun oldukça yeni ve ilginç sayılır, okumaya devam edin.

Dediğim gibi, oyunlarda rastladığımız yaratıklar genelde kana susamıştır ve bizim de durumumuz onlardan pek farklı olmaz. Yaratıcılık ve sabır isteyen oyunlar eskiden beri strateji türü oyunlar olmuştur ama onların da çoğunda esas amaç sonuçta birilerini havaya uçurmaktır. Yine Wars gibi oyunlarda bile gerçek amaç sinsi bir savaşı yürütmektir. İlerleme ve gelişmenin son noktası yıkım ve yokoluştur. Bu kuralın dışına çıkıp da başarılı olan bildiğim tek oyun Maxis firmasının SimCity adlı oyunu olmuştu ancak firma tavşanın suyunun suyundan da faydalanmaya kalkıp bir SimBilmemne serileri yaratmaya çalışınca ipin ucunu kaçırdı. Genel durum bundan ibaret olunca da tabii ki oyunlara sansür ve yaş sınırı koymak gibi saçmalıklar ortaya çıktı. Hoş, bu kısıtlamaları takan olduğunu pek sanmam ancak bilgisayar oyunlarından hoşlandığımı söyleyince tımarhane kaçkını bir psikopat damgası yemek de istemem.

İşte bu koşulları gözönüne almış olmalılar ki, Millenium Interactive firması ödül alacak kadar yaratıcı ve masum bir oyun tasarlamaya kalkışmış. Her ne kadar bu ödülleri genelde içi geçmiş ahlak kumkumaları, çocuklarına danışmadan dağıtıyor olsa da, oyun gerçekten de dikkate değer özellikler içeriyor.

Sistem Özellikleri

Öncelikle sistem özelliklerine bir bakalım. Oyun sadece Windows 95 altında çalışmak üzere Autorun destekli olarak hazırlandığından ve durağan olmasına rağmen çok detaylı, bol renkli bir grafik yapısı olduğundan Pentium bir işlemci ve 16 Mb Ram şart. 2x bir CD sürücü ihtiyaca cevap verebilir ama 4x hızlısı da göz çıkarmaz hani. Bunun haricinde tüm ihtiyacınız bir de Mouse. Oyun Windows altında hızla ve sorunsuz kuruluyor. Oyun bir CD dışında birde disket içeriyor. Hayır CD'ye sığmayan son birkaç yüz kilobaytı koymamışlar oraya. Bu disket oyunun temel taşı ve eğer kutuda yoksa oyunu oynayamazsınız o yüzden alırken kutuyu açıp orada mı diye bakın. Ne işe yaradığını birazdan anlatacağım.

Açıklaması biraz zor ama Artifical Intelligence yani yapay zekanın ne olduğu hakkında sanırım bir fikriniz vardır, işte bu oyunda A.I.'dan başka bir de Artifical Life yani yapay hayat söz konusu. Bu, aslında oldukça gelişmiş bir program ve A.I. ile arasındaki fark sayısal bir DNA'ya, doğan, büyüyen, yaşayan, öğrenen, çoğalan, evrim geçiren ve ölen bir yapıya ve buna uygun görüntü ve davranışlara sahip olması. Tıpkı insanlarda olduğu gibi tecrübe ediniyor ve genellemeler yaparak karşılaştığı sorunlara çözümler üretiyor ve tepkiler veriyor. Ancak tüm bunlar bir de anne, baba ve onların atalarından değişerek kendine geçen sayısal DNA'dan aldığı yapısal faklılıklara göre kişiden kişiye değişiklik gösteriyor. İki "kardeş" program farklı davranış grafikleri çizebiliyor. İşte oyunda "ana-babalık" etmeniz gereken yaratıklar böyle sıradışı "yazılımlar". Yanlış okumadınız, bu oyunda yaratıklara saldırmaktan ziyade doğumdan ölüme ve nesilden nesile onlara gözcülük, öğretmenlik, ana-babalık etmeniz gerekiyor.

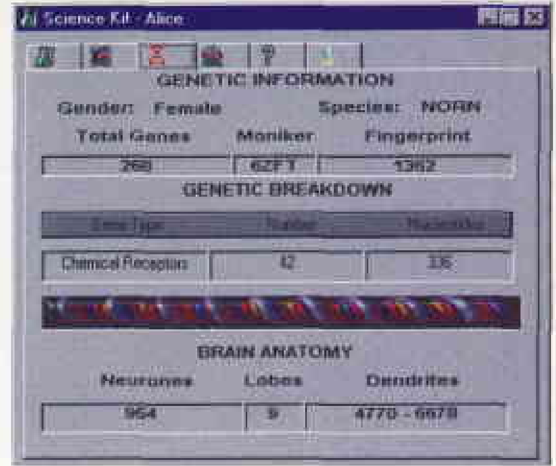
Peki kim bu yaratıklar? Millenium Interactive firmasının bu değişik yaratığının adı Norn ve Albia diye bir ülkede yaşamakta. Bu ülkedeki gözünüz devamlı Norn'larınızı takip eden bir kamera ve eliniz de Mouse ile kontrol ettiğiniz bir el ikonu. Nornlar bu eli siz olarak tanıyorlar. Dünyada değişik etkilere sahip ilaç yapabileceğiniz otlar, farklı yiyecekler, Norn'larınızın gezintisini hızlandıran ulaşım araçları, bir dil öğrenim bilgisayarı, çeşitli oyuncaklar ve bazı tehlikeler mevcut. Yapmanız gereken şey Norn'ların yumurtadan çıktıktan son-



raki yaklaşık ömürleri olan 15 oyun saatini mutlu ve sağlıklı bir şekilde geçirerek çocuk ve hatta torun torba sahibi olduklarını görmek, öldüklerinde de onları mezarlığa kaldırıp yaslarını tutmak. Yani teorik olarak iyi bir başlangıç yaptığınız takdirde işlemciniz malulen emekli olana dek oynayabileceğiniz bir oyunla karşı karşıyayız. Şekil ve davranış olarak Nornlar çok sevimli ve meraklı yaratıklar. Yaşamlarında tıpkı insanlar gibi belirli devrelerden geçiyor ve buna uygun hareket ediyorlar. Kendilerine has bir lisanları var ancak erken yaşta onlara basit cümleler kurabilecekleri kadar İngilizce öğretebilir ve onlarla konuşarak anlaşabilirsiniz. İleri yaşlarda gözleri üreme ve çocuk yetiştirme konularına çevrilmişken öğrenmeye olan ilgi ve yatkınlıkları azalıyor ve yerini tecrübeye dayalı davranışlar alıyor. Onları eğitirken söz ve tavırla olumlu ya da olumsuz şartlandırmalarda bulunabiliyor ve dikkatlerini çekebiliyorsunuz. Mesela burunlarını okşayıp cesaretlendirebiliyor ya da popolarına bir tokat atıp uyarabiliyorsunuz. Yediklerine, uykularına, fiziksel ve ruhsal sağlık durumlarına yakın ilgi göstermeniz ve müdahale etmeniz gerekiyor. Sağlık durumlarını gözlemleyebileceğiniz, eğer ilgileniyorsanız beyin ve DNA yapılarını detaylı olarak analiz edebileceğiniz yardımcı pekçok unsur oyuna renk katıyor. Her Norn diğerinden yapı, davranış ve zeka olarak farklı olduğundan zaman içinde evrime bağlı olarak ortaya nasıl bir yaratık çıkacağını kestirmek mümkün değil. Başarılı bir oyuncunun kuşaklar içinde yüksek zeka ve sıradışı kabiliyetlere sahip Nornlar ortaya çıkarması gayet mümkün bir olasılık. Dikkat edilmesi gereken pek çok tehlikenin en kötüsü Grendel adı verilen bir başka Artıfical Life türü. Esasen kötü giden bir deneyin ürünü olan Grendel dikkat edilmesi gereken saldırgan, hırsız ve hastalık taşıyıcı bir yaratık. Eğer dikkat edilmez ise Norn'larınızın davranış bozuklukları göstermesine bile yol açabiliyorlar. Oyunun pek çok özelliği oynandıkça kendini gösteriyor ve doğrusu birkaç yazıya rahatlıkla malzeme çıkabilir.

Başta şu çok önemli olduğunu söylediğim disket ne içeriyor , şimdi sıra ona geldi. Bu disketin içerisinde üç dişi ve de üç erkek olmak üzere tam altı adet sayısal yumurta mevcut. Bir Norn neslini kurmaya bu yumurtalarla başlıyorsunuz.

Peki neden altı tane ve disket içerisinde? Doğrusu bilmiyorum, firma bu konuda yorum yapmamış. Ancak bir yumurtayı sadece bir defa kullanabildiğinizi ve kullanılan yumurtanın disket üzerinde işaretlenerek devre dışı bırakıldığını, sonuçta başlangıçta sadece üç çift Norn ailesi üretebilecek kadar yumurtanız olduğunu göz önüne alırsanız sanırım Millenium olayı biraz dramatize ederek oyunu ciddiye almamızı ve yapılan hata sayısını en aza indirerek gerilimin dozunu arttırmayı hedeflemiş. Tabii ki çok beceriksiz anne-babalar için yumurtaları tekrar devreye sokabilmenin imkanı mevcut ancak biraz zahmetli bir iş. Oyunun bir başka ilgi çeken yanı Warner tarafından Internet üzerinde bir Creatures sitesi oluşturulmuş olması. Normalde oyundan çıkarken o anki durum Auto save tarafından kaydediliyor ancak siz ayrıca Norn'larınızın dosyalarını kopyalayabiliyor ve eğer erişiminiz varsa bu siteden diğer oyuncularla Norn ya da Norn yumurtası ve diğer bilgilerin takasını gerçekleştirebiliyorsunuz. Ayrıca yine bu sitede pek çok Patch ve Shareware programın mevcut olduğu el kitapçığından öğreniliyor.



Sonuç

Genel olarak ele aldığımızda bu oyun ilginç, kaliteli ve üzerinde çok çalışılmış nadir programcılık örneklerinden biri olarak diğerleri arasından öne çıkıyor. Neşeli ve sevimli grafikleri, ilginç yaratıkları, sıradışı atmosferi ve konusu ile belki oyun programcılığında yeni bir yönün ortaya çıkışının haberciliğini üstleniyor. Belki çok kişinin alıştığından farklı bir yapıya sahip ve pek ilgi çekmeyecek ama eğer bu tür bir şeyin özlemini çekenleriniz varsa kesinlikle tavsiye edebileceğim bir oyun. Unutmayın ki piyasada paranızla nefret edebileceğiniz çöplük kaçkını oyunların sayısı bu tür sağlam oyunlardan kat kat fazla.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

RAKS NEW MEDIA
Tel: (2121) 272 65 93

İşlemci	: Pentium 60 ve yukarısı
Hafıza	: 8 Mb
Hard-disk Kullanımı	: 40 Mb
Multimedia Özellikleri	: 16 bit ses kartı, 2x CD-ROM
İşletim Sistemi	: Windows 95
Üretici Firma	: Warner Interactive-Cyberlife
Fiyatı	: 29 Pound



ooooo Tek kelimeyle muhteşem oooo Veriten parayı hakediyor ooo İdare eder oo Kesinlikle hayır o Doğruca çöpe





Command & Conquer ile ilk defa karşılaştığımda bayağı bir şaşırmıştım doğrusu. O zamana dek oynamaya alıştığım kısıtlı sayıdaki strateji oyunundan kat kat üstün olduğu apaçıktı. Üstelik pek çokları gibi bir defa oynayıp bırakılacak türden bir oyun da değildi. Ancak zaman içerisinde daha iyileri de piyasaya çıkacaktı şüphesiz. Nitekim henüz ilkinin şoku geçmeden Westwood çok yakında ikincisinin de tamamlanacağı haberini verip stratejiseverleri gergin bir bekleyişe sokmuştu ama ne var ki söylemek ve yapmak çok farklı şeyler olduğundan bu bekleyiş bir hayli uzun sürdü. Bu bekleyişe değip değmediğine ise şimdi hep beraber bakacağız.

Öncelikle programcılara sormak istediğim şey, DOS'a neden üvey evlat muamelesi yaptıklarıdır. Evet, Red Alert DOS altında çalışıyor ama genel grafik kalitesi neredeyse yerlerde sürünüyor. Yani adam gibi oynayabilmek için ille de WIN95 altında kurmak şart. Bunun içinse Pentium bir işlemci ve bol Ram gerek. Ayrıca bol miktarda kullanılmış olan ara sahneleri rahatça seyretmek istiyorsanız hızlıca bir CD sürücünüzün olması iyi olur. Oyunu Windows altında kurmanın tek iyi yanı Auto-run desteği ile kurulumun ve artık her oyunda gereken DirectX dosyasının yüklenmesinin hızlı ve sorunsuz gerçekleşmesi. Böylece PC acemileri fazla baş ağrısı çekmeden oyuna başlayabilirler.

Oyunun genel yapısında ve oynanışında pek fazla bir değişiklik yok. Yine sınırsız sayıda birimden oluşan gruplar kurabiliyor, bunlara klavye yardımı ile farklı komutlar verebiliyor ve bunu yaparken basit ama etkili arabirim sayesinde hiç zorluk çekmiyorsunuz. Ekranın yan tarafındaki sütun size her binaya ayrıca tıklamadan üretim ve onarım yapma imkanı sunuyor. Bu arabirim, oyuncuyu yormaması ve süren çatışmaların kontrolünü kaçırtmaması açısından bence bugüne dek yapılmış olanların en iyisi. Hem saldırı emri verip hem de birim üretmek için haritayı baştan sonra geçip yanlış binalara tıklayıp durmak doğrusu oldukça sinir bozucu olabiliyor ve bu oyunda bu sorunu kesinlikle yaşamıyorsunuz. Sonuç olarak kafanız dağılmadığından stratejinizi soğukkanlılıkla kurup yürütebiliyorsunuz. İlk oyunu oynamış olanlarınız hiç zorluk çekmeden kumandalara alışacaktır. Yeni olarak fazladan birkaç klavye komutu eklenmiş. "CTRL + Rakam" ile grup yaptığınız zaman, grup numarası o birimlerin üzerinde görülüyor. Ayrıca "F" ile değişik formasyonlar oluşturmak, "G" ile nöbet tutturmak, "S" ile giden birimleri durdurmak, "CTRL + ALT + Sol Mouse" tuşuna tıklayarak eskort görevi vermek, "E" ile ekrandaki tüm birimleri seçmek ve daha başka komutlar verebilmek mümkün. Bunlar bir defa alışıldı mı hayatı kolaylaştıran şeyler.

Oyunda kullanılan birimler ise ayrıca bir kitaba konu olabilecek kadar bol. Neredeyse her görevin bol miktarda yeni birim içerdiğini söylemek mümkün. Oyun geliştikçe daha güçlü ve daha gelişmiş birimler ortaya çıkıyor. Bu sıkıcılığı önleme açısından başarılı fakat bir süre sonra kafa karıştırmaya başlayabiliyor. Hangi birim neye yarıyordu acaba tarzında sorular kafanızı bulandırabiliyor. Bekçi köpeklerinden sağlık ekibine, paraşütçülerden pırpır savaş uçaklarına, mayın döşeme araçlarından savaş gemilerine aklınıza gelen ve gelmeyen her birim mevcut. Biraz Warcraft 2'de olur da bizde olmaz mı havası var. Oyun genel olarak hızlı bir gelişim izlediğinden, hangi birimi nerede kullanacağınıza çabuk karar vermeniz gerekiyor. Bazı görevlerde ise belirli bir zaman sınırlaması bile var. Sanırım tempo hızlı tutularak can sıkıntısı önlenmeye çalışılmış. Ama eğer bu oyunda canınız sıkılıyorsa zaten strateji oynamayı seven bir kişi değilsiniz demektir. Yani yanlış oyunla meşgul olmaktasınız.



Konu

Şimdi gelelim genel olarak konuya. Oyunda iki taraf mevcut, Komünist Blok, yani kısaca Sovyetler ve Allied yani Müttefikler. Senaryo 1940'ların sonuna doğru Ruslar'ın Avrupa'yı işgale kalkmaları ile başlıyor. Müttefikler başta bayağı ağır kayıplar verse de sonra-









dan durumu toparlıyorlar. Eğer Rus tarafında iseniz, brifingleri Stalin'den ve onun yağdanlıklarından, eğer Müttefikler'in yanında iseniz birkaç omzu kalabalıktan alıyorsunuz. Bazı görevlerde ise brifing basitçe bir yazı ile veriliyor. Konu ile ilgili görüntüler ise her görevin başında ve sonunda izlenebiliyor. Doğrusu bu görüntülerin grafik kalitesi beklediğimden daha düşük çıktı diyebilirim. Kötü değil ama daha iyi olabilirdi. Bundan başka bir de müzikler var. İlginç ve gaza getirici olmakla birlikte, uzun süreli oyunlarda kafa şişirebiliyorlar. Options menüsü ve içeriği ilk oyunla aynı. Orada yeni bir şey yok. Oyunun grafikleri ise fena sayılmaz. Ancak birimler ilk oyundakine nazaran daha küçük çizilmiş olduklarından, bazı birimleri bir bakışta ayırt etmek çok zor ve pek göz doldurmuyorlar. Yani ilk oyunda yürüyüşe geçen yirmi tankla bu oyundaki yirmi tankın görüntüsü arasında dağlar kadar fark var. İnsan pek zevk alamıyor, ama tabii aynı anda daha fazla birimi gruplandırmak nispeten daha kolay oluyor. Ses efektleri ise oldukça okkalı olmuş denebilir ve patlama sesleri adamın kafasına küt küt vuruyor. Seviyorsanız ne âlâ. Genel olarak ele alındığında, bu kendini oynatan bir oyun, işin bu yönü tartışılamaz bile, ancak ne var ki bu kadar beklemeden sonra doğrusu daha gelişmiş grafikler ve yapay bir zeka ile karşılaşmayı bekliyordum. Şu yapay düşmanların hiç yaratıcı olmaması ve kör değneğini beller gibi hep aynı tarzda saldırmaları sorununa hala bir çözüm getirilememiş olmasına inanamıyorum doğrusu. Master of Orion 2'deki rakipleriniz daha sinsi ve yaratıcı olabiliyorlar. Hoş, bu oyunun öyle çok kolay olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor ve eğer gerek duyarsanız oyunu daha kolay ya da daha zor seviyede oynamak da mümkün, ancak bu yapay zeka seviyesine pek etkide bulunmuyor. Ancak oyunun yapımcılarına da hak vermek gerekir sanırım, zaten kısıtlı olan bir alan üzerinde ne kadar farklı ve değişik taktik uygulanabilir ki, ne yaparsanız yapın haritanın boyu ve coğrafi yapısı sizi kısıtlayacaktır. Sonuç olarak şunu rahatça söyleyebilirim ki, sıkılmadan alıp oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, bu çift CD tutan oyun sizi aldığınıza hiç pişman etmeyecektir. Stratejilere alerjiniz olsa bile bir göz atmanızda fayda var.

Maddog Mc Killer [L]



LEVEL KARNESİ

İşlemci	: Pentium
Hafıza	: 8 Mb
Hard-disk Kullanımı	: 25 Mb.
Multimedia Özellikleri	: Ses kartı, 2x CD-ROM
İşletim Sistemi	: DOS ve Windows 95
Üretici Firma	: Westwood

MASTER OF ORION II
BATTLE AT ANTARES

İnsanlar genel olarak ikiye ayrılırlar: strateji oyunlarını sevenler ve sevmeyenler! Bir de benim gibi neyi nasıl yapacağı konusunda emir almaktan hoşlanmayanlar var. Evet, uçuş simulasyonlarında brifing gerçekten gerekli olabilir ama söz konusu olan dev boyutlarda bir galaksi imparatorluğu kurmaksa halkım için en iyisini ben bilirim! İşte Master Of Orion'u bir klasik yapan bu olmuştu. Ve şimdi MicroProse firması, bu C&C ve Warcraft tarzı oyunlarla dolu piyasaya, makro-strateji tarzındaki oyunun ikincisi ile geri döndü.

Kurulum ve Genel Görünüm

Öncelikle oyunun kurulumu ile işe başlayalım. DOS altında Windows'dan daha hızlı çalışan oyunu kurmak, son derece kolay ve sorunsuz gerçekleşiyor. Ancak oyun bol renkli ve Hi-res grafikli olduğundan yüksek güçlü bir işlemci ve 16 Mb Ram kaçınılmaz bir ihtiyaç.Bunun yanında CD sürücünüz ne kadar hızlı olursa o kadar iyi çünkü kurulum için hard-diskte yaklaşık 80 Mb yer istemesine rağmen oyunda CD erişimi hemen hiç durmuyor. Bunun sebebi oyunun korkunç detay içermesi ve bunu sağlayabilmek içinde geniş bir bilgi dağarcığına ihtiyaç duyması. Ayrıca oynanabilirliği artırmak amacı ile herhangi bir şeye sağ Mouse tuşu ile tıkladığınızda açılan yardım penceresinin eklenmiş olması bu duruma büyük katkıda bulunuyor ve hayatınızı daha da kolaylaştırıyor. Oyun ilk çalıştırıldığı zaman karşınıza çıkan menüden yeni bir oyunda Multi-player ya da eski bir dosyayı seçerek daha detaylı bir menüye geçiyorsunuz.Eğer yeni bir oyun oynayacaksanız, rakip sayısı ve oyunu oynayacağınız galaksinin detaylarını seçmeli ve sonraki menüden de hangi ırka kumanda etmek istediğinize karar vermelisiniz. Oyunda 13 değişik ırk mevcut ve hepsinin kendine has özellikleri var. Eğer isterseniz kendinize tamamen farklı bir ırk tasarlama seçeneği de var. Ancak ırkların özelliklerini iyice anlayıp kullanarak başarılı olabilirsiniz. Ve artık oyundasınız... Amacınız çok basit, seçim ya da savaş yoluyla galaksideki diğer ırkları yenip konseyin başına geçerek imparator olmak. Ancak bir yol daha var ki o çok daha zor ve zevkli... Başka bir uzay boyutunda yaşayan ve tek amacı galaksiye ölüm saçmak olan Antaren ırkına meydan okuyabilir ve onları yenebilirseniz tüm ırklar sizi izler. Tabii ki onlar da boş durmayacak ve sizden çok daha üstün teknolojileri ve gemileri ile tüm galaksiye dehşet saçacaklardır. Peki oyunu nasıl oynayacaksınız? Başlangıçta elinizde bir koloni ve az miktarda nüfus var. Ancak en küçük galakside 20 ve en büyüğünde 80 civarında güneş sistemi ve her sistemde 0 ila 5 arasında gezegen bulunduğunu göz önüne alırsanız yapılacak en doğru şeyin gerekli teknolojileri geliştirip biran önce yayılmak olduğunu anlayacaksınız. Galaksiyi dolaşıp sistemleri keşfetmeli, düşman donanmalarını ve uzay canavarlarını yenerek yeni koloniler kurmalısınız.Ancak bu esnada halkınızın yiyecek, sağlık, moral ve savunma ihtiyaçlarını eksiksiz karşılamalı ayrıca ele geçirdiğiniz düşman kolonilerindeki halkı asimile etmek ve yeni ele geçen teknolojileri çözebilmek için çalışmalısınız. Yeni teknololoji demek da-







ha çok üretim, daha mutlu bir halk, daha güçlü bir donanma ve daha çok politik güç demektir. Elde etmek için araştırma ya da casusluk yapabilir veya bir düşman gemisi ele geçirebilirsiniz. Aynı şekilde takas ya da tehdit yolu ile komşularınızdan da temin edebilirsiniz. Bu oyunda diplomatik iletişim çok boyutlu olarak yürütülüyor. Komşu ırklar ile ticaret ve araştırma sözleşmeleri imzalamak, saldırmazlık ya da müttefiklik antlaşmaları yapmak, onlardan başka ırklarla savaş ya da barış yapmalarını istemek,tehdit yolu ile bilgi, para ve hatta koloni almak, bilgi takas etmek mümkün. Düşman kolonilerini ele geçirmek için savaş gemilerinin koruması altında çıkarma gemileri ile asker göndermeli ve gezegen savunmalarını yok edip yer savaşı ile koloniyi koruyan asker ve zırhlı araçları yenmelisiniz. Sonra da yerli halkın isyan etmesini önlemek için gereken önlemleri almalısınız tabii...

Galakside pek çok ilginç ve şaşırtıcı unsur mevcut, eskilerin dünyası Orion ve onu koruyan dev savaş gemisi Guardian, gezegenlerden birinde kurtarılmayı bekleyen kazazedeler, kara delikler ve çeşitli yaratıklar... Her oyunda harita yeniden oluşturuluyor ve bu yüzden asla iki oyun aynı olmuyor. Biraz da oyunun savaş kısmına bakalım... Eğer oyunun başındaki menüde Tactical Combat seçeneğini kapalı bıraktıysanız oyun yeni teknolojilerle donanmış gemilerin tasarımını otomatikman yapıyor ve size birkaç gemi üretip filo oluşturmak kalıyor. Çatışma





gerçekleştiğinde sonuç istatistiksel olarak hesaplanıp size sadece sonuç bildiriliyor. Ancak eğer Tactical seçeneği açıksa gemi tasarımı ve savaşta komuta size kalıyor. Doğrusu savaş çok detaylı ve iyi düşünülmüş. Emriniz altındaki her geminin silah, kalkan, sistem ve personel bilgisi, atadığınız komutan ile birlikte ekrana yansıyor ve savaş Turn esaslı olarak yürüyor.

Yani siz hareket ve atışlarınızı bitirince sıra rakibinize geliyor. İsteğe bağlı olarak düşman gemisini yok etmeye ya da ele geçirmeye çalışmak veya dönüp kaçmak mümkün. Oyun süreci galaktik aylara bölünmüş ve her 10 Turn yani ay 1 galaktik yılı oluşturuyor. Eğer koloninizdeki iş emri listesinde mesela Robotics Factory için 15 Turn ve 350 BC rakamlarını görüyorsanız bu o yapının 1,5 yılda biteceğini ve 350 krediye malolacağını anlatıyor demektir. Tabii ki üretime daha çok işçi atayarak daha çabuk bitirebilirsiniz ama yiyecek ve bilimsel araştırma sekteye uğrar. Oyunun bir başka özelliği paralı asker tutabilme imkanınız. Zaman zaman çeşitli yetenekleri olan koloni valileri ve pilotlar iş için size aşvuruyorlar. Yetenekleri geniş bir alana yayılan bu kişileri emriniz altındaki sistemlerin ve gemilerin başına atayarak yer savaşından üretime her alanda verimliliği arttırabiliyorsunuz. Ancak bu kişiler rakiplerinizle de çalışabiliyorlar, dikkatli olun!

Koloni Yönetimine Dikkat

En zevkli yönlerden biri kolonilerinizi olduğu gibi tüm yapıları ile görebilmeniz ve ihtiyacınız kalmayan bir binayı yıkıp giderlerinizi azaltabilmeniz. Teknolojinin en üst seviyesine ulaşmış bir koloninin görüntüsüne doyum olmuyor! Bu arada koloni kurabileceğiniz her gezegenin yerçekiminden mineral zenginliğine kadar pek çok değişik özellikleri olduğunu unutmamalısınız. Tarım yapılamayan bir gezegene kuracağınız maden kolonisini yük gemilerinizle yiyecek taşıyarak beslemek zorunda kalacaksınız ki bu da bir başka koloninin üretimini yiyeceğe kaydırması demektir. Tüm hesaplarınızı yapıp emirlerinizi verdikten sonra geriye TURN tuşuna basıp bir ayın geçmesini ve rakiplerinizin de hareketlerini yapmalarını sağlamak kalır. Pek çok oyunda istediğiniz kadar savaş aracı yapabilmek mümkündür ancak bu oyunda değil! Gemi sayınız ve büyüklükleri yörünge istasyonlarınızın ve hazinenizin kapasitesi ile çok yakından ilgili ve her gemi, türü ne olursa olsun, size bayağı bir yük getiriyor. Üretim yavaşlıyor, topladığınız vergi azalıyor hatta gemi yapmak için yerel ticareti kestiğiniz için zarar etmeye başlıyorsunuz. Sonuç olarak oyunu genel bir değerlendirmeye alırsak oldukça özenli hazırlanmış ve bol detaylı bir galaktik strateji ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Pek çok alanda 200'den fazla buluş yapma imkanı olmasına rağmen ben gene de belki biraz daha bilimsel buluş konabilirdi diyorum ama sonuçta teknolojide gelebileceğiniz nokta tüyler ürpertici. Şöyle ki asteroid kuşaklarından yapay gezegenler ve doğal gezegenlerden asteroid kuşakları yaratabilecek hale gelmek mümkün! Oyunun arabirimi üzerine çok düşünüldüğü belli, ihtiyacınız olan her bilgi ve tuş gözünüzün önünde ve kullanımı çok rahat. Eğer bir oyunda harita temizlemekten başka unsurlar da arayan seçici bir oyuncuysanız bu oyunu kaçırmamanızı tavsiye ederim.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

İşlemci	: 486 DX-66 ve yukarısı
Hafıza	: 8 Mb., 16 tavsiye edilir
Hard-disk Kullanımı	: 80 Mb.
Multimedia Özellikleri	: Ses kartı, 2x CD-ROM
İşletim Sistemi	: DOS ve Windows 95
Üretici Firma	: Microprose

★★★★

★★★★★ Tek kelimeyle muhteşem ★★★★ Verilen parayı hakediyor ★★★ İdare eder ★★ Kesinlikle hayır ★ Doğruca çöpe



Oyun Hileleri

Destruction Derby 2

Eğer hiç yarış kazanmadan 7 parkur ve 4 arena içinde yarışmak istiyorsanız, şunları yapın:

Başlamak için bir yarış sezonu seçin. İsminiz sorulduğu zaman büyük küçük harflere dikkat ederek "MACSrPOO" girin. End'i seçin. Şimdi, sadece sezondan çıkın. Practice moduna girerek hepsinde yarışma şansına sahip olacaksınız.



Necrodome

excalibur: Bütün silahlar
smallrocks: Tam cephane
verysmallrock:Sınırsız cephane
shrubbery: Bütün objeler
swallow: Bir tank dolusu yakıt
unladenswallow: Sonsuz yakıt
rabbit: Kalkanları şarj eder
igotbetter: Sağlık yenilenir
knight: Ölümsüzlük

coconuts: Doğrusal hareket
grail: Arena bayrağını verir
camelot: Arenayı fetheder
gimmesomesugarbaby: Bütün silahlar ve objeler
alreadygotone: Bütün arenalar açılır.
Antioch: Bütün rakipleri öldürür.

Screamer 2

Mod seçimi menüsünde (güzel kızlar olan menu) aşağıdaki kodları girin:

MRTRK: Bütün Track'ler
TACAR: A takımı ekstra bir araba alır
TBCAR: B takımı ekstra bir araba alır
TCCAR: C takımı ekstra bir araba alır
TDCAR: D takımı ekstra bir araba alır
TACARTBCARTCCARTDCAR: Bütün takımlara ekstra araba verir
CHMPA: Lig modu

Crusader: No Regret

LOOSECANNON16 : Cheat modunu açar.
CTRL-F10 : Ölümsüzlük.
F10 : Bütün silahlar, objeler ve maksimum enerji.
H : Hack mover (Hold down shift, then click and drag whatever)
F : Display object framework
CTRL-V : Hafıza durumu, sürüm numarası ve diğer bir sürü yararlı bilgi...
F7 : Bölüm üzerinde grid görüntüler.
ALT-F7 : Bölüm üzerinde farklı grid görüntüler.
CTRL-F7 : Bölüm üzerinde yine daha farklı bir grid görüntüler.

Yararlı komut satırı parametreleri:
-warp x : x bölümüne atlar.
-skill x : Geçerli bölüm zorluk seviyesini x yapar.

Fasarya komut satırı parametreleri:
-asylum : "Enabling ENHANCED mode." mesajını görüntüler ama sadece o kadar...
-demo : Devamlı süren demo.

Silahınızı baştan doldurmak istiyorsanız yere bırakıp tekrar alın hepsi o kadar.



Descent II Cheat Codes

GABBAGABBAHEY: %1 kalkan ve enerji dışında her şeyi kaybedersiniz.
ZINGERMANS: Ölümsüzlük.
MOTHERLODE: Wowie Zowie silahlar.
ALIFALAFEL: Aksesuarlar.
EATANGELOS: Bütün silahları yerlerine gönderir.
CURRYGOAT: Bütün anahtarlar
JOSHUAAKIRA: Tüm harita
WHAMMAZOOM: Bölüm atlama
ERICAANNE: Zıplayan silahlar.
BITTERSWEET: Psychedelic duvarlar
PIGFARMER: Bir kere kullanın ekrana "Hi John!!!" yazar. Ekran boyutunu küçültün. İkinci kez kullanın, ekrana "Bye John"yazar.

Erradicator

Ölümsüzlük: \ragamuffin
Bütün silahlar ve cephane: \arms
Bütün Inventory objeleri: \gift
Duvarların içinden geçmek için: \dig
Süper silahı doldurmak için: \overdrive
O anki bölümü bitirir.: \vici
Düşmanları dondurur: \aimove
Düşük yerçekimi: \grav
Bütün düşmanları öldürür: \dunhour
Yerçekimini kaldırır: \poed
Son Cheat'i tekrarlar: \\

Fire Fight

Oyunu oynarken C, W, ve numerik tuşların oradaki + tuşuna aynı anda basın. "Cheater" diyen bir kadın sesi duyacaksınız. Daha sonra F12 tuşu ile cheat menüsüne ulaşabilirsiniz. Buradan kalkanları tekrar doldurma, bütün silahlar veya ölümsüzlüğe kavuşabilirsiniz.

Fury3

TRYMEON: Ölümsüzlük
GIVITIUP: Bütün silahlar.
URDUSTD: Turbo
JUMPNIT: Bir sonraki bölüme atlar.
WORMITx: Direkt istenen x bölümüne atlar.

Cephane arttırma:

PACKIN1: Servo Laser
PACKIN2: Isokenetic Gun
PACKIN3: Rapid Laser
PACKIN4: DOM
PACKIN5: Viper
PACKIN6: Baryon
PACKIN7: Superbomb

Gear Works Bölüm Kodları

Level 1: 0000
Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385
Level 6: 5924
Level 7: 1267
Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562

Hellbender

Oyun sırasında aşağıdakileri yazın:
auntem#: Bölüm numarası # olacak şekilde istediğiniz bölüme atlayın (1-8)
impumpd: Bütün silahlar
imstuck: Bir sonraki bölüme geçer.
maxmeup: Hull'u % 100'e yükseltir.
totlpwr: % 100 enerji.

Master of Orion II

Aşağıdakileri yaarken <Alt> tuşunu basılı tutun.
Einstein: Bütün araştırmalar.
Moola: 1,000 BC.
Menlo: Başka bir araştırma Cheat'i.
Iseeall: Bütün gezegen ve oyuncuları gösterir.
Allai: AI ile ilgili birşey fakat niçin olduğu belli değil.
Score: Size puanınızı gösterir.
Ldr: Bilinmiyor.
Snd: Bilinmiyor.



Monster Truck Madness

TREX: Bir Monster Truck içinde yarışmak yerine dinazor yiyen bir araba ile yarışın. CTRL-3'e basıp büyük bir takip görüntüsü elde edebilirsiniz.

SkyNET

ALT ve \ tuşlarına aynı anda basarsanız daha sonra aşağıdaki tuşları girme şansına sahip oluyorsunuz.
GARBLE: Garble cheat codes toggle.
SUPERUZI: Super UZI'yi alırsınız..
ICANTSEE: Viewscreen.
WHOAMI: İsminizi gösterir.
COUNTERS: O anki koordinatları gösterir.
VERSION: Sürüm numarasını gösterir.



HELLO: Hello? mesajını görüntüler.

Syndicate Wars

/m parametresini PLAY.BAT dosyasına ekleyin böylece dosya
@main /w /g /m şeklini alacaktır.

Oyunu oynarken "." tuşuna basarak adamlarınızı silahlandırma sırasında ek 10.000 kredi alabilirsiniz. Bu işlemi istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

Login sırasında isminizi POOSLICE olarak girin. Bir ses efekti duyduğunuz zaman isminizi istediğiniz gibi değiştirin. Artık oyun içinde birçok ekstra seçeneğe sahip olacaksınız.

Eğer "0" (sıfır) tuşuna basarsanız yeni silahlar otomatik olarak araştırılacaktır. "0" tuşuna basılı tutup bütün her şeyin araştırılmasını tamamlayabilirsiniz. Başka bir tanesi, araştırma ekranındayken "U" tuşuna basarsanız bir araştırma günü geçecektir.

Savaş ekranında iken, Alt-C'ye basarak bölümün otomatik olarak tamamlanmasını sağlayabiliyorsunuz.

Alt-T'ye basarak ise imlecin olduğu yere ajanınızı ışınlayabilirsiniz. Shift-Q tuşuna basmanız ajanlarınızı tam güç ve tonlarca cephane ile ölümden geri dönmelerini sağlayacaktır.

Bu tabii ki Savegame'inizi karıştıracaktır. Ama biz bununla ilgili bir problem yaşamadık.

Virtua Fighter PC

Bütün Saturn kodları PC'de de aynen geçmektedir. Fakat A tuşu DEL, B tuşu END, C tuşu PgDn, Start'da ENTER tuşuna karşılık gelmektedir.

Gold Dural olarak oynarken:

1. Karakter Seçme menüsünde, Aşağı, Yukarı, Sağa daha sonra DEL + Sola basın
2. Eğer çalıştı ise bir ses efekti duyacaksınız.

Silver Dural olarak oynarken:

1. Karakter Seçme menüsünde, Aşağı, Yukarı, Sağa daha sonra DEL + Sola basın
2. Eğer çalıştı ise bir ses efekti duyacaksınız.

Rekorlar tablosuna Dural'ı eklemek için:

1. "Press Start" ekranında, 17 kere yukarı sonra da Enter'a basın.
2. Şimdi Options ekranına girin, ve "Ring Out." sesini duyacaksınız.
3. Dural'ın istatistikleri artık Rekorlar ekranında yerini aldı.

Ring Boyutu ve Stage Seçimi:

1. "Press Start" ekranında, 12 kere yukarı sonra da Enter'a basın.
2. Şimdi Options ekranın girin, ve "K.O." sesini duyacaksınız.
3. Cursor'ı aşağı Exit'e getirip, bir kez daha aşağı basın.
4. Cursor kaybolacaktır.
5. DEL'e basın ve ikinci bir Options ekranı belirecektir.

Credits'i Görüntülemek İçin:

1. Açılış demoları kısmında DEL tuşuna basılı tutarsanız VF'ın yapımcılarını görebilirsiniz.

Ağır ÇekimTekrarlar için:

1. Bir Round sonunda, DEL + END + PgDn' basılı tutup tekrarı "Super-slow-mo" olarak izleyebilirsiniz.

Başka kamera açılarından izlemek için (İzleme Modunda):

1. F7'ye basın.

Galibiyet sevinç gösterisini seçmek için:

1. DEL, END, veya PgDn tuşlarına karakter galibiyet sevinç hareketlerini yapmadan önce basılı tutarsanız istediğiniz bir tanesini izleme şansına sahip olursunuz.
2. "Excellent" için her zaman bir tane özel ayrılmış bulunmaktadır.

Mahmut Karslıoğlu L

SEGA SATURN: Sürat ve Zerafet



Bazen bu işin sonu nereye varacak diye düşünmeden edemiyorum doğrusu. Yıllar önce kurs görürken kullandığım 8088 işlemcili PC'leri ve DOS versiyonlarını hatırlıyorum bazen. Sonra ilk 286 işlemcili IBM PS/2 ve PC üzerinde ilk karşılaştığım oyun olan Larry... O zaman bilgisayarda oyun oynamak pek akla gelen bir şey değildi doğrusu. Bir sürü işletim sisteminin ilk örnekleri vardı ve bu aletler iş amacı ile kullanılmaya daha yatkındılar. O zaman ki makinelerin grafik kabiliyetlerini bilenler ne demek istediğimi iyi anlarlar. En çok bahsi geçen oyunlar Text-Adventure denen ve bugün nesli çoktan tükenmiş oyunlardı. Oyun oynamak için, daha sonraları Amiga çıkana dek tabii,alıp kullanabileceğiniz en yaygın makineler emektar C64'lerdi, saygıyla anıyoruz. Kartuşlu tipteki oyun makinelerinden ise bir Atari vardı. Bir de şimdiye bakarsak PC'lerdeki Multimedia devriminin boyutlarının ne kadar ciddi olduğunu, bu global endüstri sektöründe dönen paranın ve verilen savaşların boyutlarını daha iyi anlayabiliriz. Teknolojik gelişmenin, yeni fikirlerin ve pazarlama bölümlerinin çabaları kaçınılmaz olarak inanılamayacak kadar kısa sürelerde elinizdeki makineyi demode kılacaktır.

İşte tüm bu gelişmenin içinde oturmuş neden P-100 ve 16 Ram ATF'ye yetmez diye düşünürken önüme SEGA SATURN diye birşey getirip koydular ve bir göz atmamı söylediler. Doğrusu Sega buralarda pek bilinmez, öyle ki Saturn adlı 64 bitlik makinelerini duymuş ama hiç görmemiştim. Anlaşılan oydu ki şirket Türkiye pazarındaki duruma bakıp artık resmen pazara dalmanın kaçınılmaz olduğunu düşünmüştü. Doğrusu geç alınmış bir karar bu çünkü yıllardır pazarın bu tipte ürünlere olan açlığının muhabbeti çevrilir durur.

Neyse, makineyi test için eve getirip heyecanla kutusunu açtığımda koca kutunun içinden ufacık bir cihaz çıktı ve acaba bir parça falan mı düşürdüm yolda diye biran panikledim. Ama aslında bu boyutlar son derece normal sayılır çünkü benim alıştığım PC kasaları hala 1970 mimarisi ile üretiliyor ve bu yüzden de ister istemez göz dolduruyor. Makineyi kurarken yapılanlar çok basit, SCART bağlantısını televizyona ve fişide prize soktunuz mu operasyon tamamlanıyor. SCART ne diye soranınız olursa onlara işte işin püf noktası derim. Bu bağlantı girişi sadece Sega değil başka pek çok gelişmiş alet edevatı televizyonunuza bağlamak için tasarlanmış ve sanırım son bir yıldır pek çok yerli üretici büyük ekran televizyonlarına bunu dahil ediyorlar. Eğer uzaktan kumandada AV tuşunuz varsa büyük ihtimal bu giriş sizin televizyonunuzda da vardır ama emin olmanın yolu arka tarafında geniş ve yassı birçok pinli port olup olmadığına bakmak, eğer yoksa bu portu televizyonunuza taktırmanız mümkün. Bu olmadan Sega'nızla sadece evcilik oynayabilirsiniz, alışverişe çıkmadan bilinmesinde fayda var.

Cihazın "Power" tuşuna basıldığında devreye giriyor ve açılış ekranından sonra altalta pek çok menüyü açan kullanımı oldukça basit bir ikon gurubu önünüze geliyor. Elinizdeki "Gamepad" ile tüm fonksiyonlara rahatça kumanda edebiliyorsunuz. Bir CD yükledikten sonra ise cihaz CD ne demek yani, CD ile ne yapılabilir ki, ancak oyun oynanır, değil mi? Değil! Bu makineyi tasarlarken verdiğiniz paranın karşılığını almanız için anlaşılan bir hayli terlemişler. Çünkü bu alet CD ile yapılabilen her şeyi, frizbi oynamak hariç, rahatlıkla yapıyor. Fotoğraf , MPEG video ve müzik CD'le-



SEGA: Nights



rini rahatlıkla okuyor. İki hızlı CD sürücüsü ile ne kadar hızlı okusa nafile diyenleriniz için şunu belirtmeliyim ki CD Buffer kapasitesi tam 4 MB olup bu Buffer'la bir kere okumaya başladıktan sonra kesinti ve duraklama yapması mümkün değil.



Makine çalışmaya başladıktan sonra kutudan çıkan bir demo CD'sini takıp çalıştırdım. Demolardan bazıları sadece seyirlikti. Virtua Fighter 2 'de ki grafiklerin hızını ve yumuşaklığını görünce, insanların neden Sega'da dövüş oyunları oynamayı sevdiğini anladım. Yanlış anlaşılmasın genel grafik çözünülürlüğü 320x224 'te kalıyor yani sıradan bir P-100 ile o konuda yarışamaz bile, ancak ne var ki grafikler bir PC'de olduğu gibi piksel bazında değil ve ortaya çıkan sonuç korkunç bir yumuşaklığa ve esnekliğe sahip oluyor. Aynı işi PC'de başarabilmek için korkunç pahalı bir konfigürasyona ve aşırı karmaşık bir yazılıma ihtiyaç duyardınız ki bu bile yeterli olamayabilirdi. Hele kata çizen yaşlı Sensei'nin hareketlerindeki hız ve estetik resmen görülmeye değerdi. Arkasından çalıştırdığım Sega Rally ve Panzer Dragon 2 adlı oyunlar ise kısmen oynanabilen demolardı. Onları da gördükten sonra bu makinenin yeteneklerinin bir sınırı olup olmadığı konusunda şüpheye kapıldım. Doğrusu bunlar bir PC kullanıcısı için hazmı kolay lokmalar değil.

Peki nedir bu ufacık makineyi bu kadar uçuran faktörler? Takım çalışmasının ne kadar önemli olduğunu kolektif spor dalları ile ilgilenenleriniz bilir. Bir basketbol maçında tüm takım bir bütün halinde çalışmazsa hız, estetik ve sayı kaybedilir. İşte bu meret cihazın tüm avantajı burada, sizin gariban PC işlemciniz istediği kadar hızlı olsun, üzerine yıkılan bir sürü sorumluluğun hepsi ile aynı anda ve hakkını vererek başa çıkması mümkün değil. Ancak bu cihazın mimarisi tamamen farklı. İçindeki işlemciler öyle çok güçlü değil, ancak her işlemci kendi işiyle meşgul oluyor. Sadece grafik işlemleri ile ilgilenmeye adanmış iki adet 28.6 MHz hızında 32 bitlik RISC SH2 işlemcisi var. Doğrusu RISC chipleri şu çok sözü edilen ucuz Internet bilgisayarları için geliştirildiğinden onları burada görmek beni şaşırttı ancak anlaşılan bu işlemcilerin yetenekleri ünlerinden daha büyük. Ayrıca gene bir adet 20 MHz hızındaki RISC SH1 onlara yardımcı oluyor. Bu üçlü grup genel işlemlerle meşgul olurken gene aynı aileden gelen 11.3 MHz hızındaki 16 bitlik bir CISC 68EC000 işlemcisi ses ve müzik konuları ile alakadar oluyor. Hafıza ise zaten her koşulda bir PC'den daha güçlü durumda ve o da yapılan işe göre görev dağılımından payını almış. Çalışma için 16 Mb,video için 12 Mb, ses için 4 Mb, CD Buffer için 4 Mb ve lityum bir pille desteklenen yedekleme ünitesi için 256 kb. Ayrıca bir de ana işletim sisteminin yer aldığı 4 Mb IPL ROM hafıza ünitesi var.Sonuç 16.77 milyon renkte yapılan Sprite yani karakterlerin, büyütülmesi, küçültülmesi, döndürülmesi ve de dönüştürülmesi yani şekil değiştirmesi işlemleri ayrıca 3D olarak saniyede 500.000 poligonun hesaplanması, Texture Mapping, Gouraud Shading, Flat Shading ve Wire Frame uygulanması, buna ek olarak PCM ve FM ses kaynaklarının 32 kanalda ve 16 bitte Sample edilerek 44.1 KHz gibi bir oranda, ki bu şu anda mümkün olan üst sınır, ses üretilmesi...Sanırım yazı bitince PC'mi bir psikoloğa götürmem gerekecek, hoparlörden hıçkırma sesleri gelmeye başladı!...

Bütün bunlara bakıp da, ne olmuş yani, bizim PC'lerimiz çok amaçlı makineler diye kendinizi hiç kandırmayın çünkü adamların üzerinde çalıştıkları bazı şeyler biraz sinir bozucu, şu anda olan pek çok yazılım ve donanıma ek olarak yakında klavye, disket sürücü,





hard-disk, kızılötesi kontrol pad ve kim bilir daha neleri piyasaya sürmeye hazırlanıyorlar.Tüm bunların tek anlamı olabilir o da tıpkı MAC ya da PC standardı gibi kendi standartlarını oluşturma yolunda sinsi adımlarla ilerledikleri. Eğer bu gerçekleşirse ve dedikodusu yapıldığı gibi 128 bit bir makineyi birgün piyasaya sürerlerse, işlerin rengi tamamen değişecek demektir. Bu haliyle bile tam bir eğlence merkezi görünümündeki bu cihaz, o zaman ne şekle girer hiç bilemem. Tüm bunların dışında bir faktör daha var ki o da genel olarak bir oyun CD'si takıp oynamanın bu cihazda ne kadar kolay olduğu. PC'lerin bir programı çalıştırma konusunda ne kadar kaprisli olabileceğini bilen biri olarak bu durum beni çok şaşırttı. Yok bellek yetmez, yok çakışma olur, yok işletim sistemi çöker...Bu makinede görebildiğim kadarı ile tüm bu sorunlardan eser bile yok.Bu da esas amacı biraz oyun, biraz film ve biraz da müzikle eğlenmek olan sıradan insanların sinir katsayısılarını yükseltmeden istediklerini elde etmeleri demek ki, bence bu PC'nin sağlamakta zorlandığı bir imkan. Eğer PC tasarımcıları kullanım kolaylığı ve donanım standardizasyonu gibi konulara eğilmekte biraz daha gecikirlerse, Sega ve benzeri tarz cihaz üreten firmalara, tabaklarından oldukça büyük lokmalar kaptıracaklar demektir. Zaten gittikçe konformist bir yapıya bürünen dünyada, insanların başlarında olandan daha fazla belaya bulaşmak istemediklerini, hele hele bunun eğlenmek için para döküp aldıkları bir makineden kaynaklanmasına hiç tahammül edemeyeceklerini artık anlamak gereklidir.

NIGHTS

Neyse, bu sosyo-ekonomik tıngırtıya bir ara verip, bir de Sega oyunu inceleyelim.Şimdi göz atacağımız oyun meşhur oyun ve hatta çizgi film kahramanı Sonic ile yakından ilgili. Hayır bu oyun bir Sonic oyunu değil ancak onu yaratan ekibin yeni ortaya koyduğu bir karakterin başrol aldığı oldukça yeni bir oyun. Öncelikle şunu belirtmeliyim ki bu oyun kutusunun üzerinde de yazdığı üzere 3 yaş ve yukarısı için tasarlanmış, tabii bu benim ya da sizin oynayamayacağınızı göstermiyor. Yeni karakterin ismi Nights, ve Sonic ile arasındaki yapısal ve karizmatik farklılığı kıdemli bir ölü bile farkedebilir. Sonic sevimli, zeki bakışlı, sert ve hızlı hareket eden, afacan bir karakterdi. Gerek boyu ve gerek genel yapısı bana hep hiperaktif, bilgiç bir çocuğu çağrıştırmıştır. Ancak Nights onun nerede ise tam tersi bir portre çiziyor.Her şeyden önce o bir akrobat yani cesur ve atak ancak aynı zamanda hareketleri yumuşak ve uyumlu. Genel görünümü ise bir bilgisayar oyunu karakterinden çok romantik bir masal kahramanına benziyor. İri ve güleç gözleri aynı zamanda derin bir hüzünü de barındırıyor.

Konusu ise Nightopia adlı bir ülkenin karanlık kabuslarca işgal edilmesi ve gerçek hayatta başarısızlığa uğramış ve kendine güveni kalmamış iki çocuğun rüyalarında bu masal diyarının yardımına koşmaları üzerine kurulmuş. Çocuklar sizin kontrolünüzde Nights'ı serbest kılmalı ve onun yardımı ile gereken gücü toplayarak çok geç olmadan işgalcileri yenmeli.Genel atmosfer ve oyun temposu oldukça ilginç ve sürükleyici ancak canavarlar bile gereğinden fazla sevimli. Ne diyebilirim ki, bu çok genç yaştaki dostlarımız esas alınarak tasarlanmış bir oyun ve kaçınılmaz olarak oyunun her tarafından sevimlilik akıyor. Eğer küçük kardeşiniz ya da çocuğunuza bir oyun arıyorsanız bu çok iyi bir aday, ancak büyükleri pek tatmin etmeyebilir. Eğer yaşınız büyükse ve kendinize birşeyler arıyorsanız, Tomb Raider'ın Sega versiyonu çıkmış olmalı, ona bir göz atın derim.

M. Berker Güngör L

LEVEL KARNESİ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73

Sega Saturn	: 449 $ (KDV dahil)
Nights	: 80 $ (KDV dahil)

SEGA: Nights